特典

免费附赠

# 重返E3

三栖人

一休：从皇族到疯和尚

**见闻录**

XBOX、SONY、任天堂、SEGA、SQUARE、韩国、中国展台见闻

**访谈录**

革命性的RPG
ENIX访谈

**随想录**

英语！英语！英语！
展台美女现象

# 目录

## 重返 E3


**见闻录** ……………………………… 4

HOW GREEN WAS MY VALLEY——XBOX 展台见闻 ………… 4

现在的疑问是:谁是第二? ——SONY 展台见闻 ………… 6

王者之城——任天堂展台见闻 ………… 7

请勿入内! ——SEGA 展台见闻 ………… 9

这就是实力! ——SQUARE 展台见闻 ………… 10

老生常谈,又不得不谈! ——又谈韩国游戏公司 ………… 11

曲未终,人已散! ——中国展台见闻录 ………… 21

**访谈录** ……………………………… 22

革命性的 RPG——《黑与白》设计者 Peter Molyneux 访谈 ………… 22

没有程序员和美工的著名游戏开发公司——ENIX 访谈 ………… 27

**随想录** ……………………………… 29

英语! 英语! 英语! ………… 29

展台美女现象 ………… 30

**拾遗篇** ……………………………… 31

**一休:从皇族到疯和尚** ……………………………… 13

# 重返 E3

●本刊驻美特约记者:叶展

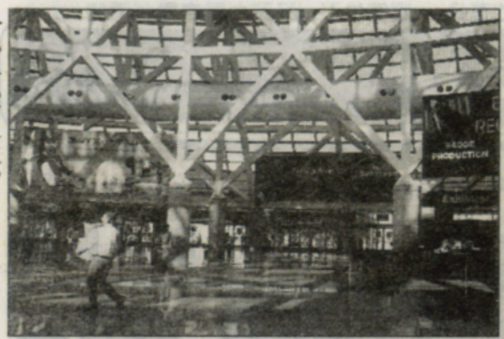
自 1998 年第一次采访并向国内读者系统地介绍了 E3 展之后，1999 和 2000 两年都因各种原因而缺席。今年终于又有机会重返 E3，感触良多！经过 7 年发展，E3 出乎意料地超越了日本的东京电玩展，成为无可争议的世界老大。在游戏业从业人员和玩家们心目中，其重要性好象圣地麦加之于伊斯兰信徒。到 E3 去有如朝觐麦加一般。所不同的是古时候虔诚的伊斯兰信徒们需要爬山涉水历经千辛万苦，花几个月甚至数年在路上，才能达到他们的圣地。有很多人甚至无法走完这么艰辛的旅程而抱憾长眠于路上。今天我们这些新朝觐者们只需在飞机上安稳地坐几小时就可以了。

在飞机上刚坐下，旁边的一个高高的美国青年就开始找个茬聊起了天，他也是去 E3 的，现在一家公司做 GBC 编程。而前面坐的两个家伙也马上转过头，说他们公司在开发 GBA 游戏。于是大家聊了一路，从主机大战，到游戏设计，天南地北，海阔天空。这几天所有飞往洛衫机的班机上大都是游戏业的从业人员和玩家。大家萍水相逢，语言共通，格外亲切，真有四海之内皆兄弟的感觉！

由于两年没来了，很多事情都准备不足，还自以为是地按老皇历办，结果搞得十分狼狈。比如在临行前一天，收到《Next Gen》杂志社的朋友的 Email。本来约好了一块在 E3 上去喝咖啡，结果他说他的采访都排满了，只好等下次再聚吧。又问我预约了没有，我说到展台去找不就行了。他大惊，说现在记者媒体这么多，你可得赶快预约登记啊，估计现在已经晚了！又给我发来一堆电话号码。我这才恍然大悟，开始联系。而 16 日到洛杉矶后，到记者处登记，又忘了问会上各种讲座的情况。我以为还和三年前一样，记者随便出入呢。后来才知道必须登记拿入场券。结果，18 日早上最重要的美国新闻周刊记者和宫本茂的座谈会的入场券没拿到。这也是本次 E3 最大的遗憾了。而 17 日一开幕，9 点的开幕式有任天堂、SONY 等大佬畅谈业界形势，居然也因人满为患没能入场（我 8 点 50 分才到）。在展馆看到如此人山人海，笔者着实吃惊，比三年前的 E3 规模是大多了！

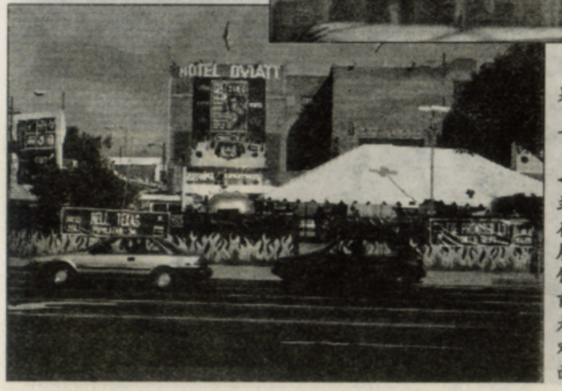
下面就分三章对本届 E3 进行介绍，见闻录侧重展台印象和新闻评述，访谈录主要是对一些业内人士的采访记录，而随想录则是一些零碎的想法。因为本文正式发表要在 7 月份的《电软》上，那时新闻早已变成旧闻了。因此本文不光是对 E3 上种种新鲜的描述，而更侧重对第一手采访资料的分析和评价。

↑←E3 展馆的两个入口处，SEGA 的刺猬 SONIC 之暴走版十分引人注目。



→地板光可鉴人。

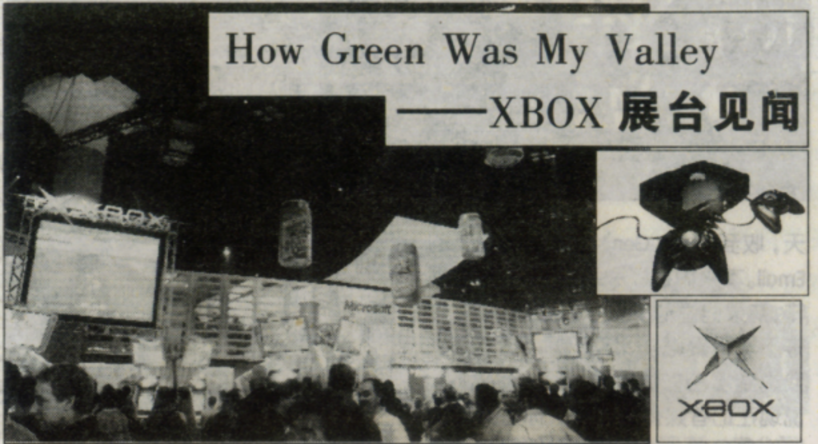
↑一进门的走廊，采光效果良好。但走进大厅去马上就会"暗无天日"了。




←站在展馆前看对面街景。

# 见闻录

## How Green Was My Valley
## ——XBOX 展台见闻



"How Green Was My Valley"

——是一部 40 年代美国电影的名字。如果完全按字面翻译的话，就是"我的山谷曾经多么苍翠"，如果要更文诌诌一点的话，可以翻译成"吾乡旧山谷，何其苍翠哉"。当然作为中文电影的名字似乎有点长了，于是电影翻译界的老先生们把它意译成"青山翠谷"，也还比较贴切。(那时候翻译电影名都喜欢用四个字，比如说"Gone With The Wind"，如果按字面翻译是"随风而逝"，对 40 年代的中国观众来说有点莫名其妙；最后放映时改成"乱世佳人"，这样从名字看故事内容倒是一目了然：乱世乃美国内战，佳人为郝思嘉也；然而过了几十年，人们又觉得"乱世佳人"的名字太老气太露骨，于是又改成更具现代感和朦胧美的"飘"。"飘"这个名字虽然很美，但和英文原文差得就比较远了)《青山翠谷》这部电影描写的是 19 世纪末 20 世纪初，人们在威尔士山区大肆采矿，把原来美丽的山谷挖得千疮百孔。居民们原有的安宁生活被永远打破，由此产生的巨大的社会经济动荡和个人的挣扎等等。30 多年后，日本动画大师宫崎骏为了拍摄《天空之城》，亲自到威尔士实地考察。当他看到那些上个世纪遗留下来的已经废弃的矿洞后，深为感慨。《天空之城》基本就是以威尔士的矿区为背景素材，当然绘图上有些夸张。而从片中悲天悯人和关于人与自然关系的思索中，我们不难领会当年大师在威尔士山谷间徘徊良久时的心态和感触。

前面扯得离题太远了，还是回到 E3。提到这部电影的名字是由于在微软的展台转了一圈后，突然想到用这句来形容整个展台的布置再恰当不过了。我们知道 XBOX 的标志是亮绿色的，XBOX 主机和手柄上也都镶嵌有大大的亮绿色的圆形标志，因此此次微软用绿色作为展台布置的主色调，绿色的灯光投影，绿色的招贴画，加上无所不在的 XBOX 标志，使得玩家们一到微软的展台眼睛都绿了！

传统上微软作为 PC 游戏和技术厂商，一般不和 SONY 和任天堂等游戏机厂商在一个大厅。这次人们都以为会有所改变，因为 XBOX 是一台游戏机，人们都以为微软会和 SONY 任天堂同一个大厅，会和 NGC 和 PS2 唱对台戏的。结果大失所望！微软还是另在一个大厅。而且微软的展台布置无甚亮点，非常平淡。但是微软的新闻却是比较多。从 XBOX 的价格，到《黑与白》设计者透露的正在开发的革命性的 RPG 游戏 Project: Ego。但这一切从展台上看不出来，展台上有很多游戏，但都不大对笔者的胃口。像《Halo》据说是非常令人期待的大作，但这种第一视角射击游戏实在是太多太滥了。而《Oddworld: Munch's Oddysee》的角色设计简直就是令人呕吐。美国人的角色设计，唉！当然，从它的背景图像看(山谷树木)，XBOX 的处理能力还是非常不错的。总的来看，给人的感觉 XBOX 的机能没问题，有问题的是游戏(content)。另外 XBOX 给笔者的感觉是它太…太…太大了。这次是笔者第一次看到实物，虽然有心理准备，但还是吓了一跳！果然是笨重的美国货啊！

↑人声鼎沸的会场，XBOX 的大标魄力十足。

→这就是堪称革命性的游戏——"PROJECT: EGO"。充满了美国风格，可以肯定的是，这种游戏在日本上市可以说是完全的没戏。

本次 E3 上关于 XBOX 的最大的新闻就是其价格公布了。为 299 美元，和 SONY 的 PS2 价格一样。这个价格是十分合理的。11 月 8 日发售，首批发售 60－80 万台，到圣诞节前一周争取达到 100 万台。但就在 16 号的新闻发布会上，XBOX 露了一大怯，在演示其 A/V 部分时出了问题。当然，新产品演示时出问题对微软来说是司空见惯了的，几年前比尔盖茨在 COMDEX 上演示 WINDOWS 98 就出过蓝屏死过机。

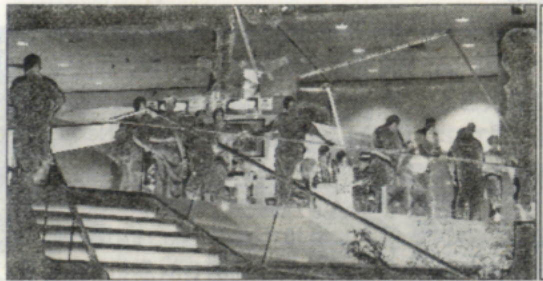
美国游戏媒体和观察家们的普遍观点是：XBOX 机能超强，目前得到的软件也不少，但还没有一款真正能够带动主机销售的超大作！与其相对比，NGC 拥有《露奇的城堡》(Luigi's Mansion)，PS2 上有《FFX》。当然作为一款还没问世的主机，现在也不可强求于它。PS2 也是在发售快一年后才有《FFX》这样的大作问世的！

# 现在的疑问是：谁是第二？
## ——SONY 展台见闻

PS2 自发售以来就被一系列问题所困扰，先是供货不足，又加上软件乏善可陈，结果搞得人们怨声载道。此次 E3 展，SONY 的展台自然是软件为主。展台本身比较乏味，倒显示了 SONY 本身的稳重。走一圈后给我的感觉是 PS2 的软件支持已经改善了，PS2 的游戏开始成熟了。《FFX》是无需说了，其他还有几个游戏很抢眼。比如说 CORE 公司的《Herdy Gerdy》，用三维图形作出 Disney 的绘画风格，真是美仑美奂。

除了游戏外，SONY 的新闻主要集中在网络方面。SONY 宣布和美国在线(AOL)形成战略伙伴关系，AOL 将向 PS2 提供 Email，短信息，和聊天室等诸项服务。SONY 还和 RealNetworks 签署协议，要在 PS2 上使用 RealPlayer。RealPlayer 是最流行的网上视频/音频浏览软件。而另一个最流行的网上动画播放软件 Flash Player，也将由 Macromedia 公司提供给 PS2。最重要的新闻是 SONY 和 CISCO 合作开发宽带网络技术，CISCO 提供了针对 PS2 的 iP 网络软件。总之，PS2 的网络计划雄心勃勃，箭已在弦！

PS2 价格不降反升倒是令所有人吃惊。本来大家都猜测，面临 XBOX 和 NGC 的威胁，SONY 或许会在 E3 上宣布 PS2 降价，比如说降到 249 美元(如果能降到 199 美元，大家一定摩拳擦掌去买，哈哈哈哈…喂，醒醒吧！)。但 SONY 的新闻公报使大家都清醒了。SONY 宣布 PS2 和 GT3 捆绑销售，价格为 329 美元。笔者对此作出的解释是：要么 SONY 太缺钱了。他已经不能承受价格战了，所以 PS2 价格不降反升。SONY 希望通过 GT3 捆绑销售赚钱；要么就是 SONY 太牛了，根本不把 XBOX 放在眼里，你干你的，我干我的。没有必要通过价格战打击你！E3 展上 SONY 的人透露出来一句极牛 X 的话，说："现在游戏业的疑问是：谁是第二？" 意思说 PS2 老大是一定的，



←PS2 的“大蜘蛛”，景像象甚为壮观，颇显 SCE 王者霸气。虽然索尼展区没有什么令人惊喜的消息，不过在展区布置上还是给人留下了深刻印象。

XBOX 和 NGC 你们去争第二名吧。

当然笔者还是希望看到 SONY 跟微软打价格战的。可以说，如果 PS2 现在就降到近 200 美元的话，XBOX 恐怕马上就没活路了。

作为记者，可以明显感受到的是 SONY 的大公司风范。它所提供的新闻材料是最规范的，也是最全面的。记者们每人都可以拿到一个巨大的漂亮的 PS 黑夹子，里面近百页资料，从新闻，到技术资料，到游戏介绍，用不同颜色的标签分开，井井有条。而其他公司都没有这么“专业”，像微软的 XBOX 的资料很凌乱，任天堂的资料有时有有时没有。

# 王者之城
## ——任天堂展台见闻

←NGC 和 GBA 在夜空中漂浮颇为震撼。

公平而论，本次 E3 展台设计得最成功的要属任天堂了。其展台占地面积大，区域划分井井有条，主次分明，重点突出。相比之下 SONY 的展台虽然也很大，但略显凌乱，主题不够突出。任天堂的展台三面围成高墙，俨然一座城堡的样子，隐隐有王者之气。而进入城堡后，望着挤得满满的人群，寸步难行的你可以明显感到本届 E3 人气最火的就是这地方了。

本次 E3 展任天堂之所以火爆，是因为任天堂一下子拿来两种新主机，NGC 和 GBA，再加上几个人们从未见过的超大作，如《露奇的城堡》、《星际火狐》等。难怪大家要争先恐后，不怕挤出一身臭汗也要先玩为快了。虽然笔者已经不是玩任天堂游戏的年龄了，但也必须承认：任天堂魅力无

穷！有很多20多岁的人也在玩任天堂的游戏。

令笔者震惊的是任天堂的发言人称："任天堂以前从不赔本卖主机！"我们知道PS、PS2都是赔本卖的，就是说它们的售价比它们的成本还低，每卖出一台，SONY要倒贴钱。笔者一直认为N64也是这么干的。现在看来是搞错了。任天堂发言人接着说："山内先生对赔本销售的策略从不感冒，但这次由于NGC中有些部件成本很高，也许我们要第一次这么干了！"这说明NGC也要赔本卖了，这对任天堂可是大姑娘上轿——头一遭啊！

由于大家对NGC了解的比较多了，这次笔者主要看了看GBA。别的不说，其软件阵容就令人触目惊心。感觉几乎所有著名的16位机的游戏都将在GBA上复活。这种全明星阵容使得GBA根本不用担心失败，铁定成功。但是人们普遍对其硬件机能颇有微词。美国著名的《Next Gen》杂志给GBA打分，硬件打2分，不及格；而软件打5分，满分。这就很说明问题！当10年前GB黑白机出来时，市场上有Atari公司的Lynx掌机，虽然贵了40美元，但居然有彩色屏幕和backlit功能（屏幕背面发光，能够在夜里玩）。要知道10年后现在的GBA也没有这个功能啊。其他的掌机如NEC和SEGA也都是彩色的。从技术上看GB根本就是垃圾。但10年后，所有其他掌机都被无情淘汰被人遗忘了，而GB/GBC还生机勃勃。倘若不是GBA发售，估计它们还要生机勃勃下去。这真是令人深思啊！一方面，不能不佩服任天堂的功力；另一方面，总觉得GB的成功，是掌机之幸抑或非耶？

↑←↓本届E3让与会者彻底的感受到了“任天堂力量”！

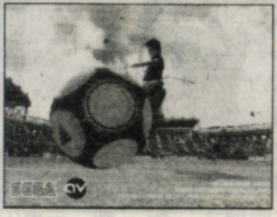
另外一个问题是GBA现在引发了怀旧狂潮。当笔者看着哪些熟悉但又遥远的2D游戏画面时，一种浓浓的温情油然而生，仿佛找到了丧失许久的游戏感觉和激动——这些游戏代表着我们的青春啊！但是从技术上看，GBA是向后看，而非向前看。二维游戏的游戏性和设计上的可能已经被任天堂8位16位机发掘殆尽，现在GBA虽然凭着炒作旧作而搞得红红火火，但以后呢？旧作都移植完以后呢？GBA上的游戏能有什么新东西呢？GBA不是一个革命性的平台，在GBA上恐怕产生不出革命性的作品吧？这些都是疑问啊！



# 请勿入内！
## ——SEGA展台见闻

←SEGA的城堡，呈圆型，外墙上有电视屏幕。入口处有人把关，只有业界人士才能进入。很多SEGA铁杆估计要大呼失望了。

E3上最令人莫名其妙的就是SEGA的展台了。前面我们说过任天堂的展台像城堡，实际上E3上真正的城堡在SEGA。任天堂的展台虽然三面有墙，但它是开放式的，谁都可以进去。而SEGA的城堡真正是全封闭的。闲杂人等不许入内。只有业界人士或记者可以凭证进入。玩家们所能看到的，只是外墙上的电视屏幕上的一些画面而已。当然，对能够进入城堡的人来说，待遇还是不错的。有专人陪同讲解（从外面雇的公关公司）。还有一个小酒吧，可以随便点酒喝。可惜笔者要开车，所以无缘品尝了。否则一定点些好酒喝！里面实际上也没什么东西，就是一些游戏的演示台，如《网上炸弹人》等。看来SEGA这次真是只做实事，不事张扬了。



令人惊讶的是这次SEGA推出了几十款DC游戏，感觉是把最后的存货拿出来了。这些游戏给本届E3增添了不少亮色，这也大概是DC最后的天鹅之歌吧。而更令人惊讶的是SEGA居然要给NGC移植《FSO》。把这个消息和SONY最新宣布的网络战略放到一起，颇耐人寻味。我估计是SONY自己的网上游戏已经做得很好了，如EverQuest，因此对《FSO》不太感冒。而任天堂则缺乏相应的游戏，所以把SEGA拉来了。

SEGA的体育游戏占了其展台的很大部分。当导游介绍这些游戏时，同行的美国人一个个兴奋异常，七嘴八舌地询问各种技术问题。而笔者实在是对美式橄榄球等体育游戏一点兴趣没有，也听不懂他们的技战术术语，结果哈欠连天。

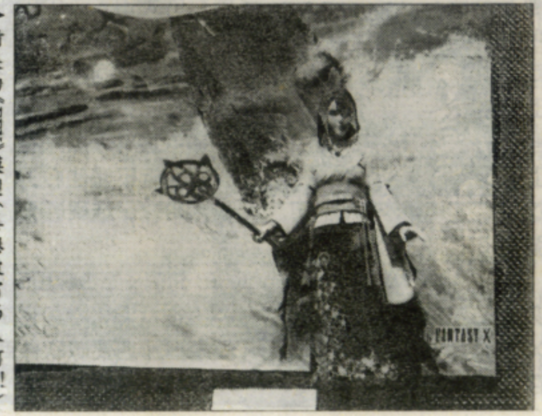
总之，SEGA在本届E3上很低调，看来它是兢兢业业地要做软件商了。

# 这就是实力！
## ——SQUARE展台见闻

←SQUARE的小影院是E3上最吸引人的所在。

如果要在E3上找排得最长的队伍，那就非SQUARE的展台莫属了。令笔者惊奇的是SQUARE的展台居然和三年前一模一样，就是一个孤零零的小影院（每年都用，省工省料啊）。每15分钟放一些人入场，播放《FFX》和《FF电影》的画面。抬眼望去，队伍蜿蜒曲折，不着边际。笔者曾试着排了排队，但15分钟后根据移动的速度推算出还需要1个小时才能入场，于是坚决地退却了。影院四周的《FFX》的游戏演示台前试玩的人也排着长队。看来SQUARE在美国玩家心目中的最强游戏软件商的地位还是难以动摇啊！美国也是有不少人认为只要是SQUARE的游戏必是精品的。像SQUARE这种实力派厂商，不需要什么三点式展台美女助兴，也无需哗众取宠花里呼哨的展台布置，一个朴实无华的小影院，就使得人们摩肩接踵趋之若骛了。这就是实力，不服不行啊！

而SQUARE在本次E3上的最大新闻，不是《FFX》，也不是《FF电影》。而是SQUARE和Disney合作开发的游戏《王国之心》（Kingdom Hearts）。号称揉和美日风格于一身，主要角色设计是明显的日本RPG风格的，而大家所熟悉的米老鼠，唐老鸭，古菲等角色也到游戏里来客串，Disney动画片中的邪恶角色们则充当BOSS。图像看上去很不错。但笔者以为这样的作品虽然很令人期待，也会卖得不错，但如此生硬地把两种不同的东西放到一块，是产生不了什么经典的。这个作品充其量也就是快餐吧！




→精美的《FFX》模型（真想破窗而入啊！）

在E3上另一个感受是业界横向联合越来越多了。Disney和SQUARE联手开发游戏只是一例。其他的还有Ubisoft和Disney合作开发的人猿泰山游戏，万代和Infogrames合作开发龙珠游戏。公司之间的关系错综复杂，也弄得玩家们满头雾水。当你看到在Ubisoft的展台上竖着Disney的人猿泰山的巨幅画像，而Infogrames的展台上有家伙扮成孙悟空吆五喝六窜蹦跳跃时，你几乎会怀疑是自己走错展台了，怎么这些公司这么费力地给其他公司吆喝呢？

# 老生常谈，又不得不谈！
## ——又谈韩国游戏公司

←韩国游戏世界。正面有专门的接待小姐，各公司展台布置有序。

在几个月前关于GDC的文章中已经写过关于韩国游戏公司的内容了。这次笔者还是要写，因为在本届E3上，韩国公司做得是在是太出色了！从组织展团，到展台规划，到展示介绍，到资料的设计印制，都达到了极高的水准。韩国游戏公司统一布置了个"韩国游戏世界"，占地面积很大，颇有气势。正面是统一的接待台，有漂亮的韩国小姐负责发放资料回答问题。而后面是各公司展台，一个公司占一到二个展位，展示本公司的游戏。不同公司用不同色彩来标识。各公司名字和所擅长的游戏在展台上一目了然。整个展台集中统一，同时又提供了足够的空间给每个公司自由发挥。此次E3还有其他国家也是统一组团参加的，比如说德国和英国，但韩国展台一比就把它们给比下去了。这就是韩国人的团队精神啊！

而最有实力的两个韩国游戏公司并没有在"韩国游戏世界"里，估计是它们比较有实力，希望自己拥有具有自己风格的展台。其中最有实力的是eSofnet公司。公司很年轻，目前有133人，开发的游戏有近20种之多，从RPG到网上游戏到RTS到手机游戏，无所不有。其中包括《格兰蒂亚II》的PC版。笔者和它的公关部的主管谈了谈，主要问了问笔者关心的几个问

重返E3

题：第一，资金何处来？第二，开发能力如此强大，什么类型的游戏都开发，133人不够吧？他说资金主要是外国投资，由于韩国本身PC游戏市场比较好，外资愿意进入（和我们正相反）。另外他们的游戏并不都是自己开发的，有很多是独立制作组开发，由他们发行。另外他们公司已经和中国国内的公司有业务联系了，也要在大陆推出自己的游戏。

另外笔者很喜欢的一个公司是Wizard Soft公司。看他们的介绍居然已经发行了800款游戏，自主开发了20款。他们的游戏中有一款叫《野望的神话》，是讲日本占领时期的事情的。有点像国内所谓的"主旋律"软件，即弘扬爱国抗日主题的。有兴趣的人可以找来玩玩，比较一下和我们同样主题的游戏的区别。（窃以为这种游戏是最难搞的。不过大家也可以研究一下好莱坞是怎么拍"主旋律"影片的，比如说刚上映的《珍珠港》。看看人家是怎么既激发了美国人的爱国热情，又把片子拍得有声有色的。）

韩国游戏公司的资料，印刷极其精美。有的甚至可以和日本插画家的画册相媲美！特别是eSofnet公司别出心裁地使用了宣纸来印刷宣传画。一时间展台前人头攒动，美国人都很愿意拿到这么深含东方韵味的纪念品。eSofnet公司的产品目录的封面也用宣纸印刷成中国古书的样子，厚厚的，打开里面一看，全是高质量的彩页，令人爱不释手。

从本届E3来看，韩国公司已经完全和世界接轨。它们的市场宣传是一流水平的，开发力量是极其雄厚的，已有的产品质量是较高的。世界对韩国游戏业普遍看好，这从它们获得的外资支持就可以看出！

←很有实力的eSofnet公司！

←韩国游戏公司的资料，印刷极其精美。有的甚至可以和日本插画家的画册相媲美！特别是Sofnet公司别出心裁地使用了宣纸来印刷宣传画（照片正中的那张龙）。一时间展台前人头攒动，美国人都很愿意拿到这么深含东方韵味的纪念品。Sofnet公司的产品目录也印刷成中国古书的样子。看来它们的宣传工作做得真是有板有眼！

# 一休 从皇族到疯和尚

三栖人／责编 彩火

记得从十几年前中央一台每周日六点半的动画节目开始，直到现在，全国各个地方电视频道上都播出过了《一休和尚》的动画片。这部动画片是1975年在日本上映的作品，监督为矢吹公郎。可爱的造型，机智灵活的小和尚一休，深受小朋友欢迎，健康明朗的故事剧情，也让家长们安心。日本禅宗著名的高僧一休，就以"机智小和尚"的形象植入我们的心中。

1995年，在逛漫画书店时发现了坂口尚大师的作品《一休和尚》，由于笔者对佛教一无所知，又向来对"机智小和尚"这种温馨可爱的题材兴趣缺缺，所以会把它从书架上拿下来付帐完全是冲着坂口大师，而不是一休大师的面子。不料买回来翻开第一页，就是一个疯疯颠颠的酒肉老和尚刚逛完窑子，一边扮着鬼脸一边跑出来。这个一休跟我们从电视上看见的一休，形象可真是天差地远，可这倒引起了笔者的兴趣……

## 有关坂口尚

著名制作人坂口尚，1946年5月5日出生于东京，1963年进入手冢治虫的"虫制作"动画公司，历任动画、原画、演出等工作。1968年离开虫制作成为自由演出家。坂口尚以科幻题材见长，主要作品有《鱼少年》、《贩卖龙卷风的老人》、《石之花》、《灯火》、《VERSION》以及这部于1996年获得第25届日本漫画家协会优秀赏的《一休和尚》。坂口尚于1995年12月22日因心脏衰竭逝世，享

年49岁。他的作品在国内并不多见，除了盗版过《石之花》以及《VERSION》之外，目前好像只有这个《一休和尚》有中文版。

坂口尚的设定、作画风格并不繁杂华丽，笔调颇硬，老一辈漫画家笔下扎实的功力一览无遗。他的作品构图坚实、风格严谨，从第一格到最后一格都维持同样的调性，充分显露出他的专业素质。在《一休和尚》中，运用剧情中多处的冲突与矛盾（后文详），以圆熟的表现手法，突显出在室町幕府后期的乱世中，社会阶级之间的反差，强化了故事的张力。

## 有关时代背景

1185年，源氏与平氏家族在坛之浦大战，源氏大胜。1192年，源赖朝被任命为征夷大将军，成立镰仓，日本进入所谓的“镰仓时代”。不过源氏的政权并没有持续多久，就被赖朝妻子的娘家北条氏所夺，北条氏不称“将军”，改称“执权”。

镰仓时代中期之后，日本皇室出现了派系之争，分成了“持明院系统”以及“大觉寺系统”两派，在幕府的协调下，由两派轮流担任天皇。1331年，大觉寺系统的后醍醐天皇为了夺回政权，发动倒幕战争，结果兵败被流放。北条氏拥立持明院系统的光严天皇即位。然而反对北条氏统治的势力借机反扑，北条氏的镰仓幕府终于在1333年灭亡，后醍醐天皇返回京都亲自执政。次年改元建武，此为“建武中兴”。

然而后醍醐天皇新政的许多措施，让武士阶级不满，于是又有人拥立北条氏遗族举兵作乱，被足利尊氏平定。1336年足利尊氏入政京都，拥立持明院系统的光明天皇，后醍醐天皇逃到吉野山中，仍宣称自己是正统天皇，于是日本进入分裂的南（后醍醐）北（光明）朝时代（这段历史，也是不朽少女名作《千面女郎》（美内铃惠）中，《红天女传奇》故事的时代背景。

1338年，北朝天皇任命足利尊氏为幕府将军，开始了“室町时代”。到了第三代将军足立义满，是室町幕府的全盛时期。《一休和尚》动画中的“将军大人”，就是这位足立义满。此时的南朝天皇为后龙山，北朝则为后小松，南朝势力已经逐渐衰微。1392年，在权倾天下的足立义满的“斡旋”之下，结束南北朝分裂，北朝后小松成为唯一的天皇。一休和尚的母亲是后小松天皇的妃子伊予局照姬，皇后以她是南朝官吏之女，可能对北朝“心存怨望”，向天皇进言，将怀有身孕的照姬打入冷宫，流放到京都西郊的嵯峨野山区，在这里生下了儿子千菊丸，也就是后来的一休和尚。

借用一下狄更斯的说法：“这是最好的时代，也是最坏的时代；这是最光明的时代，也是最黑暗的时代。”足立义满在位时，强势的幕府安定了社会、政治，经济产业也快速发展。文化方面，新的佛教宗派兴起，净土真宗（一向宗）、日莲宗、以及皆属禅宗的临济宗、曹洞宗，在各阶层中广泛流传，并且受到政府的重视。足立义满信仰临济宗，他仿效宋朝的官寺制度，实施“五山、十刹、诸山”的三级制度，以五座主要寺庙作为佛教重镇。在《一休和尚》中出现的是“东都五山”：相国寺、天龙寺、建仁寺、东福寺、万寿寺。五山之上尚有南禅寺，经常是天皇退位出家成为“法皇”所居的寺庙。由五山丛林的僧人发展出的“五山文学”，是这个时期的重要代表。此外，称为“御伽草子”的短篇小说大为风行，许多著名的传说故事如“一寸法师”仍流传至今。戏剧方面，“能剧”与“狂言”的艺术成就在此时达到顶点，“观世座”的世阿弥元清所著的《风姿花传》，成为日本独一无二的戏剧理论体系。建筑方面，足立义满建造的“北山邸”，即今日的金阁寺（正式名称是“鹿苑寺金阁”），以及第八代将军足立义政所建的银阁寺（慈照寺银阁），至今名满全球，为京都的著名景点之一。

然而在义满死后（1408年），接下来的将军或因能力不足、或因性格恶劣、或因宫廷争权，情势急转直下，幕府开始衰落、战火重起。1438年发生永享之乱，1441年嘉吉之乱，再到1467年的应仁之乱，京都化为废墟……在这战乱间，百姓民不聊生，京都的四条河原地区，随时都有饿死、病死的尸体被任意弃置腐烂；女儿们被卖入风尘，只为求一口饭吃；而贵族、武士、五山僧侣们，依然夜夜笙歌，举行连歌茶会、吟咏风月、狂嫖烂赌，只要“反贼”们的凶刃没有杀到自己面前，就可以过着幸福快乐的日子。老百姓的生活?管他去死！

“朱门酒肉臭，路有冻死骨”，这流传千年的诗句，不管到哪里，哪个时代，都可以用。“金碧辉煌下透出的腐臭气息”，同样也可以拿来描述一休和尚所处的时代。



三栖人

## 坂口尚对一休生平的理解

就在这样诡异的环境下，从被抛弃的皇子千菊丸到小沙弥周建，再到宗纯和尚，最后成为一休大师，坂口尚以他的如椽巨笔，带我们和一休一起走了修道、迷惑、开悟、游戏、休息的旅程。

《一休和尚》，是一部充满矛盾的作品，坂口尚强调这些矛盾，突显出一休求道过程的艰辛。因此，这部作品对于那些对佛法一知半解的读者，应该比起目前市面上一堆“倒入开水，三分钟后即可轻松得道”的书籍文章，要有说服力。

一休幼名千菊丸，在嵯峨野与母亲一起生活到6岁，伊予局夫人心想既然俗世荣华已不可得，总不能让这个聪明伶俐的儿子跟自己在这荒野上终老一生吧！于是将他送进名门“安国寺”中，希望千菊丸能成为一个有道高僧。

不管什么宗教，都在思索生命的意义，提供信仰的精神寄托。最高尚的牺牲行为、求道精神，往往出自宗都圈人士。然而，由于人性的脆弱，宗教人士也未必每个人都能笃守教义，尤其教会、寺院这些宗教机构，除了受到平民的信仰崇敬之外，往往也会成为政治人物拉拢的对象，如果没有坚定的求道之心，很容易受到诱惑而堕落。因此，许多卑劣不堪的行为，也出自宗教圈。《一休和尚》中，显赫的五山丛林的“高僧”们，薄伽丘的《十日谈》里所嘲弄的腐败教会，都让我们看到在这些宗教机关里面“求道之心”与“逸乐之欲”的矛盾。腐败的教会贩卖“赎罪券”，不需诚心忏悔告解，即可获得求赎：腐败的佛寺则贩卖“印可证”证明只要有钱，人人都能得道。

**千菊丸体内的皇族血液，与被罢黜放逐的身份，是第一个矛盾。**

母亲照姬在他6岁时，将千菊丸送进属于临济宗的“安国寺”，法名“周建”，从最低阶的“童行”（比沙弥还低两级）当起。

安国寺虽然不是地位最高的“五山义林之一，却也是个“名门大派”，寺里等级森严，规矩万端，倒也足以反应当时这种“高级佛教”的内部状况。和尚悟道前，比起俗人也好不到哪里去，周建入寺之后首先面对的就是“老鸟欺负菜鸟”这个“放诸四海皆准”的普世常态，得帮“学长”们做各种义务外的打扫、劳动工作。小徒弟们如此，师父们呢？每天算帐，斤斤计较施主们布施的多寡、拘泥寺庙的成规表象，反而忽略了求道之心。周建心中疑惑：“这就是佛门圣地，得道高僧吗？”**寺中僧人们的行为，是第二个矛盾。**

“五山丛林”的名门寺院与政治势力结合，成为新的权贵阶级。寺里的大和尚们锦衣玉食，宝相庄严。除了修行佛法以外，更与贵族名流们连歌吟诗，以文会友，好不风雅。然而寺外在连年烽火之下，民不聊生。京都有四条河原弃置了无数饿死、病死、横死的尸体任其腐烂，有如人间炼狱。更奇怪的是，这些困苦到几乎活不下去，面露饥色的百姓们，仍然虔诚奉献，供养寺庙里白白胖胖的大和尚——尤其离谱的是，这些和尚还嫌供养少，百姓脏。**这个世界运转的规矩是什么？公义在哪里？这是第三个矛盾。**

名门寺院无法满足周建的求道之心，无法解答周建心中的矛盾与迷惑，终于令他脱离名门大派，改投破烂小庙西金寺，衣衫褴褛的谦翁和尚门下，法名改为“宗纯”。开始跟谦翁师父过苦日子之后，虽然前面“佛门酒肉臭，百姓冻死骨”的疑惑减少了，但是又有了新的迷惑。每天只是化缘、砍柴、打水、烧饭，这样能算是在修道吗？谦翁从不跟宗纯讲什么佛法，更有甚者，宗纯只要一打坐修禅就会惹来师父一阵好打。**宗纯抛弃了五山丛林的形式主义，自己却也落入了“坐禅冥思才算是修道”的形式主义之中，这是第四个矛盾。**

矛盾为开悟之母，疑惑为解答之母。身陷重重矛盾的宗纯在谦翁师父的点拨下，见到一丝“道”的微光。谦翁缠绵病榻，临终之时告诉宗纯，为何他一打坐就挨打，问题不在于打坐这种“形式”，而在于心态。宗纯打坐之时，其实怀有“歧视之心”。

“你为何要扫除心愿？为何要达到清净之心？你想到‘尘埃’时，心中自然生出‘清净’，想到‘清净’时，心中自然生出‘污秽’，你感到‘好’时，心中自然浮现出‘恶’，你感到‘美’时，就会生出‘丑’。”

天下之道，不管哪个宗教学派，都隐

然相通。谦翁这段话，不正就是《庄子》(齐物论)中所说的：

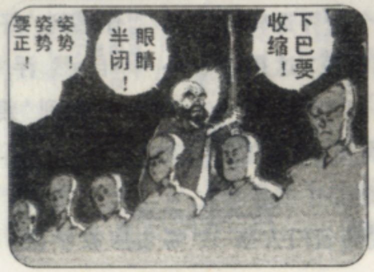
“是非之彰也，道之所以亏也。道之所以亏，爱之所以成，果且有成与亏乎哉?果且无成与亏乎哉?有成与亏，故昭氏之鼓琴也；无成无亏，故昭氏之不鼓琴也。”

“求道之心”适足以害道，是非之分，爱恨之别这种差异之心，正是无法得到“道”的原因。昭文鼓琴，宗纯坐禅，皆造成“差别”，只追求、抓住“好”的一部份，是“背道而驰”的作法。《孔雀王》中光与暗的战争，也是这个基调，不尝遍天上、人间、修罗、畜生、饿鬼、地狱六道轮回之苦，只是站在光明的一方意图消灭黑暗，是无济于事的。

师父的一席话犹如醍醐灌顶，令宗纯若有所悟。然而师父的死，以及对于进入佛门多年来，所作所为所参所修都是无意义、甚至有害的领悟，却给了宗纯极大打击。在石山观音寺中闭关 7 日不饮不食，祈求谦翁师父亡灵的平安，但却无法求得自己内心的平静，万念俱灰之余，投河自尽，此时他 22 岁。

投河为人所救之后，宗纯投入禅兴庵高僧华叟宗昙禅师门下。华叟出身于天皇御笔“本朝无双之禅苑”称号的名门大德寺，足立义满时代，幕府下令其住持由建仁寺兴南禅寺派任，将其纳入“官寺”系统后，华叟就离开了大德寺，移居琵琶湖畔，过着清贫的生活。

以坚持清贫不攀附权贵的理念与生活方式来说，谦翁跟华叟可谓有志一同，然而修道的方式却南辕北辙：谦翁化缘不准坐禅，华叟坐禅不准化缘。宗纯所崇仰的两位师父，修行方式却差这么多，这是他心中第五个矛盾。可见他在谦翁的教导下，虽然略微领悟“差别之心”，但是说起来虽轻松，要放下“形式”这个东西，毕竟不容易。




华叟门下的大师兄养叟宗颐，跟宗纯极不对付，明明自己入门较早，用功又勤，为什么师父对这个死皮赖脸硬要师父收入门下的小子青睐有加呢?自己越是用功、越是尽心照顾生病的师父，为了让师父补身体不惜违抗师命出去化缘，换来的却是一阵打骂。养叟在百思不解之余，对宗纯这个小师弟妒恨交加，动不动就要找他的麻烦。养叟与宗纯两人截然不同的修道之路，是第六个矛盾。

这个矛盾在于



宗纯是“矛盾之人”，而养叟是“信念之人”。宗纯自幼活在矛盾与苦恼之中，养叟在过去虽不清楚，不过就是画中的表现来看，是属于相信“天下无难事、只怕有心人”的勇猛精进型的人，深信只要努力修行，必能得道。当然这也不失为是一种求道的方法，但是总觉得跟禅宗不太搭界。后来宗纯成了著名的酒色疯和尚，养叟则在官寺系统中成了众人仰望的有道高僧。晚年养叟对宗纯的厌恶依旧不变，但是有着钢铁般意志的他，似乎也对自己一生深信不疑的求道之路产生动摇……说不定在他心中，还羡慕宗纯呢。

25 岁时，宗纯解开了“洞山三顿之棒”的公案(即为成语“当头棒喝”之典故)，对生命又有了一番新的领悟，华叟师父赐他新的法名“一休”，代表他又进入一个新的境界。然而，我们在其他故事里经常看到的“经此一事，某某大彻大悟，从此……”并没有发生，就像现实生活不会有“从此之后，王子跟公主就过着幸福快乐的日子”这么轻松的事情一样，修道之路可还长得很呢！

这次公案的领悟，是基于自身的经验与遭遇，关照自身的愤怒与悲伤而得；之后却又再度因为思念母亲而迷惑；然后清晨的一声鸦啼，又使他再次脱胎换骨；虽然看透了世事烦扰，却又无法斩断人心善恶的丝线……从此之后，一休依然以悟道之心，浮沈浊世之流，迷、悟、迷、悟，最后就变成了那个疯和尚，“狂云子”一休。

1430 年，暴风雨摧残了京都。1431 年，洪水淹没了伏见、醍醐，百姓的呜咽，依然冲击一休的心。

不断地否定、超越、再否定、再超越，这就是坂口尚笔下一休的修道之路。或许也是所有修道之人的必经之路吧！由“稚拙”，经由修练精进到达“圆熟”，再经由心领神会达到“重拙”、“老拙”的境界。思想如此，艺术不也是如此吗?除了有一休和尚的追求佛道之路以外，本书其实还有另一个主角，集“能剧”精义大成的艺术家，世阿弥元清，以及他的艺术之路。

“能”是一种高度抽象的表演艺术，它的原型是唐朝时由中国传到日本的民间曲艺“散乐”。由于是民间戏曲，主要以诙谐、滑稽剧为主。经过长时间的演

变，其中一支走上精致路线——抽象性、文学性、艺术性。到了室町时代，能剧有五大流派：观世、金春、宝生、金刚、喜多。其中以观阿弥清次、世阿弥元清父子的“观世座”影响最大最深远。能剧的演员所取的艺名多类似僧侣的法名，观世父子名字中的“阿弥”就是“阿弥陀佛”的简称，观、世是艺名，清次、元清才是本名。

坂口尚在漫画中对“能”的表现也是严格遵守舞台上的规矩。虽然世阿弥，他的儿子元雅以及义子音阿弥元重出场戏份不轻，但是全部都戴着演出能剧用的面具，背景也不再是原本漫画中的“实景”，而是“舞台”！简单的道具摆设，幽暗的舞台灯光，随着世阿弥、音阿弥、元雅的心境变化，脸上的面具也迅速变换，有如一幕“变脸”好戏！笔者虽然完全不懂“能”的艺术，但也看得津津有味。

世阿弥受到足立义满的赞赏，也被授予颇高的职位俸录，在生活无虑的情况下，让他能潜心研究能剧的艺术。然而义满死后，继任的几代将军都不喜欢他那个过于玄奥抽象的艺术，而赞赏养子音阿弥较为热闹有趣的表演。于是年老的世阿弥被剥夺职务、打入冷宫、被流放外岛、儿子元雅也先自己离开人世……即使被流放，仍然心系“三间四方”的能剧舞台之上，在留给女婿金春禅竹的书信中提到。“这舞台乃上《无止境的世界》，我已舍弃了自我……”这个境界是不是跟“禅”也很接近呢？现世的磨难带给一休更深的领悟，也带给世阿弥更高的艺术层次。他所留下来的著作《风姿花传》，是世阿弥毕生艺术的结晶之作，也是公认的能剧艺术理论最高经典。至今经常上演的戏码约240余出，其中出自于世阿弥手笔的就超过一百出。

1481年11月21日，一休宗纯坐着圆寂了，享年88岁，陪伴在他身边的，是盲歌女阿森。

1996年1月23日，讲谈社发行《一休和尚》第四卷，为坂口先生最后一部作品。

坂口先生的《一休和尚》，是以一种极为严肃的态度，探讨一休的求道生涯，所有美好、丑恶的面相都求忠实呈现，故事颇具冲击力，能够激起读者反思的推动力极为强大，只让人感到求道之路的崎岖严苛，迷惑与真理的交相折磨。

# 曲未终，人已散！
## ——中国展台见闻

←曲终人散的中国展台。



在去E3之前，在参展厂商名录上出乎意料地发现了中国展团，是China National Publications Import & Export Corporation组织的，这个机构不知中文名字是什么，是否是中国国家图书进出口公司呢？当时满心欢喜地觉得国内终于有公司参展了，虽然不知道他们来干什么。据我估计，既然是图书进出口公司，那么他们一定是来想翻译些国外的游戏方面的书籍拿到国内出版的，比如说游戏编程的计算机书，这些都是国内急需的。

由于采访日程排得满满的，直到最后一天的中午笔者才有机会到中国展台。发现一些同胞站在展台前，展台上的东西都已经取下来了。想和他们聊聊，但他们似乎着急要走，心不在焉的样子。于是笔者知趣地走开了。结果过了一个小时，转着转着转回来一看，中国展台果然空了。只剩下没人看管的桌子上堆着一堆资料，旁边一个美国人看到中国展台这个模样，含着笑轻蔑地哼了一声。那意思好像是说：花了这么多钱，大老远来了，居然没有耐心坚持到最后。笔者当时觉得脸上甚为无光。因为在E3展的最后一天，这是仅有的一个在中午就撤空了的展台，其他所有国家公司的展台都是到下午四点还在兢兢业业地接待和展示。

走上前去，拿了一本介绍看了看。发现这些参展公司基本都是国内的出版部门，它们带来的基本上是多媒体CD，比如什么《紫禁城》、《茶馆》、《苏州园林》等。但这些东西和E3风马牛不相及。这里需要强调一点：E3是100%游戏的大会！在E3上，商人们只注重游戏，连教育软件都看也不看。这些科普类的文化类的多媒体CD，应该拿到图书展上展出，而不应该拿到E3展上展出。市场根本不对啊！

而且从资料上看，中国展团已经是连续第三年参展了。也就是说，从98年笔者参加E3展后一年就开始参展了，难道经过3年还没搞明白市场不对吗？此次中国展团共有18人，规

模挺大的了。但就展台面积来看，不要说18个人，10个人做沙丁鱼状也塞不进那个展台。大部分人可能也就是来美国游玩而已。

而这本介绍上面印着十几个人的个人照片，产品介绍却只是列了CD的名字。这也是本届E3上少有的。因为其他公司的资料上都是印游戏的介绍和游戏的画面。即使是SONY、SEGA、微软这样的巨头都没有把自己领导的照片印上去的。因为人家做生意要看的是你的产品，不是你的照片啊！这本介绍，看来是印给我们自己看的，不是给客户看的。

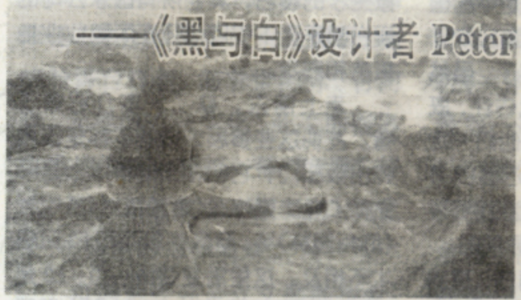
而我们可以设想一下另一种中国展团，即由中国游戏公司和小的制作组，如金山等，每个公司出2-3人，也统一组成一个10人的团，统一印制游戏介绍，来E3为中国游戏呐喊宣传，更重要的是吸引投资！那效果该是多么好啊！笔者不禁感叹：中国的事情就是这样啊！有钱来的，并不是真正需要来的，也不太珍惜这机会；迫切需要来的，却又没有钱或者机会来观摩学习宣传。

再回头看看附近的韩国展团，笔者苦笑着摇摇头。我们差得真是太远了！

## 访谈录

# 革命性的RPG

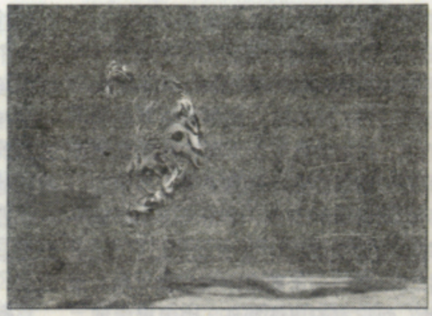
## ——《黑与白》设计者Peter Molyneux访谈



此次E3最重要的收获，乃是有幸采访到了游戏业的传奇人物，《黑与白》的设计者，大名鼎鼎的Peter Molyneux了。此人在美国著名游戏设计师中不说数一数二，起码也是排名前五之内。此次能够面对面地采访到他，可以说完全是机缘巧合。

一开始是因为微软在E3上临时加了一系列XBOX吹风会。这些吹风会分为两种，一种是专门针对媒体的，以新闻为主；另一种是针对游戏设计公司的，请了一系列名人来献身说法，鼓吹XBOX。由于是临时增加的，不在事先印发的会议日程表上，所以笔者开始根本不知道有这么一回事，第二天中午走着走着发现一个屋子门口一个大牌，上面赫然印着"微软：XBOX吹风会"。大吃一惊！于是马上向看门的说明身份，获准进入。里面人已经坐的不少了。找了个位子坐下后，跟旁边的一个胖子说："真累啊！都第二天了。你老兄怎么样？"胖子说："我刚下飞机！我想早点回去！"我心想这家伙很变态啊！一问他原来是某个电台的记者，不是专门搞游戏的，只是来泛泛看一下而已。于是又谈到他们电台搞什么节目。他提到一个极变态的节目"Dr. Laura"（劳拉医生）。Dr. Laura是一个心理咨询节目。一些恋爱婚姻家庭遇到问题的人打进热线电话，然后Dr. Laura在半分钟内一通傻瓜悬蠢糊涂笨蛋把打电话的人骂得狗血喷头，然后就挂断电话把对方打发了。而打进电话的人挨了一顿臭骂却似乎获得了某种满足。我以前开车的时候常听这个节目。其乐无穷啊！很多人都不喜欢Dr. Laura这个人，但却听她的节目找乐。因此这个节目是全美最叫座的电台节目之一。两人开始"损"起Dr. Laura，说此人过于尖酸，自以为是。说到妙处，不禁哈哈大笑。





←令人振奋的RPG，可惜的是DC版已经被迫停止开发。

这时台上宣布吹风会开始。于是大家马上收敛笑容，个个正襟危坐起来。微软的人把来宾一介绍，立刻全场轰动。原来台上靠边坐着的高个瘦子就是《黑与白》的设计者Peter Molyneux。他这次带来了一个正在开发中的RPG游戏。据说这个游戏的设计是如此的新奇，将要改写人们对RPG游戏的认识，甚至要重新定义RPG！由于笔者一直对RPG情有独衷，也自认有些研究和心得，马上精神抖擞起来，要听听这业界顶尖的游戏设计师的高论。

Peter Molyneux以极为浓厚的英国腔英语开始了他的演讲。（毕竟是英国小镇玩具店主的儿子啊。乡音总是难改。本人还是觉得美国腔听起来更悦耳动听。当然也有美国人认为英国腔是身份和知识的象征。哈哈！）他首先提到自己在20年前就想做RPG游戏。当年玩了早期的RPG游戏后，马上沉湎其中，为此还冷落了身畔佳人，结果最终被女朋友蹬了（大师亦未能免俗尔）！然后谈到为什么一直没有机会做RPG游戏。一是技术不成熟，另外计算机的运算能力也不够。二是他自己的公司也没有RPG开发的经验。现在随着XBOX的推出，运算能力的问题基本解决了。他的公司也招了一批有RPG经验的人。因此不做则已，一做就要做个改写RPG游戏历史的大作！

他正在做的RPG游戏，代号为《Project: Ego》。它和目前我们所玩到的RPG游戏的区别在于：其他RPG游戏的世界都是所谓预先编好的世界（scripted world），也就是说游戏中的各方面都被预先设置得死死的。比如说我们经常在游戏里看到农夫在地里干活，无论主角在他周围杀人放火他都不管，只顾自己耕耘。而Peter Molyneux要在《Project: Ego》中创建的是所谓的模拟世界（simulated world），是具有极大自由度的世界！在这个模拟世界中，玩家所做的任何事情都会明显改变这个世界和玩家自身！这时Peter说还是给大家看看游戏吧，光凭嘴说不够鲜明生动。于是大屏幕一亮，但就在这时，微软的人一下窜到讲台上，厉声说到："请大家关闭照相机！"大家愤愤之情，马上溢于言表。Peter打圆场说我们E3后会把图像放到网上，大家不用着急。（这就是商人和设计师的区别。实际上真要想偷图像的话容易得很，用超小型照相机不就得了。从来这些保密措施都是防君子防不了小人的。）

Peter介绍说：我们知道传统的日式RPG，主角永远是15岁。也就是说在开始游戏时，15岁的主角开始了大冒险。而到

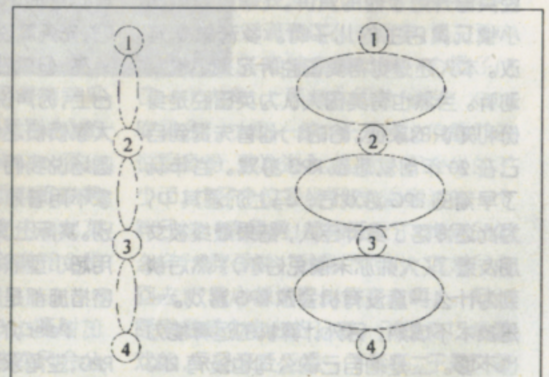
了游戏结束，主角的年龄外貌一点变化都没有。而在《Project：Ego》中，主角的年龄会随着游戏的进行而增长，由少年到青年到壮年，到老年，如果你还不能通关的话，就会自然死亡。而在壮年期的主角的力量要比青年期强很多。主角的外貌也随着年龄改变，比如说由少年期到青年期转变过程中会出现第二性征，而由壮年期到老年期会出现皱纹，老人斑等。而玩家的具体操作，也会极大地改变影响主角的特性。这个游戏所贯穿的就是一个词：reflective。翻译过来就是反应，意思是游戏中的任何事物之间是相互影响的关系，并且玩家可以看得到这些相互影响的效果。比如说如果玩家在游戏中经常锻炼，去练级杀小妖，那么他会慢慢长得膀大腰圆。而如果玩家比较懒的话，他的胳膊会变细，会驼背，臀部增大(即所谓的梨型体型)。如果主角在战斗中负伤，身体上会出现刀伤的痕迹。如果在太阳底下的时间太多，会晒黑。你可以换不同的衣服。如果你在村庄里看到谁穿的衣服好看，你甚至可以把他/她杀了后剥下服装自己穿上。你可以改变发式，比如说剃个秃子或者板儿寸。你也可以故意留连鬓络腮胡。拜三维图像之福，这些细节都可以在玩家面前完全体现出来了。

而游戏中主角和配角之间的交互程度也是很深的。Peter专门演示了一下：主角走到一个村姑面前，哗地拔出了刀。只见村姑大叫一声，说："I got kids！"翻译过来就是："饶了我！我拖家带口！"这时全场哄笑。另外你也可以恶作剧似地把衣服脱光，然后在村里大摇大摆地走来走去，其后果是……可想而知。你作为一个武士，在冒险过程中，你的故事将作为传奇在一个个村庄传颂。如果你干得漂亮，你会成为孩子们的偶像。你会发现当你走进一个村庄时，孩子们都模仿你的装束发式，他们会跟在你的屁股后面，希望能够跟随他们心目中的英雄。这时你仿佛是一个耶稣+流行歌手，你有无数的信徒，你可以左右这个虚拟世界的潮流和时尚。

你甚至可以组建家庭，生儿育女！最终通关后，你一生的经历将被总结为一部史书。你可以一边翻看一边回顾自己成长的历程，奋斗的足迹，恋爱的温馨，家庭的和美。当你合上这部书的时候，你可以自豪地对自己说："人的一生是应该这样度过的：不因虚度年华而悔恨，也不因碌碌无为而羞愧；因为我的整个生命和全部精力，都献给了世界上最壮丽的事业……"

从前面的介绍来看，《Project：Ego》确实不同于我们所见过的任何传统RPG游戏。它确实是少有的具有革命性的游戏。但仔细想想，困扰RPG的最重要的线性故事情节的问题它还是没有解决。我们可以用一个图来更详细地说明。

一般RPG游戏的结构是线性的，由一连串强制性的事件序列构成，如图中



一般RPG游戏的结构　　Project: Ego的结构



的圆圈1、2、3、4。玩家得先完成事件1，然后才能够玩下去，到事件2，再到事件3。在事件与事件之间，有一定的交互性。玩家可以自由移动，去和游戏世界交互。但一般RPG游戏在这方面给玩家的自由度不太大。而《Project：Ego》所做的，就是把这部分的自由度极大地提高。如图中所示，事件与事件之间的自由度和交互性极大膨胀。但是你还得事件1事件2这样地按步就班地玩下去。《Project：Ego》并没解决RPG的多线性问题。

我们其实也可以看到这种模式实际上和《黑与白》很相似。《黑与白》中的交互性

也很强，比如说游戏中所有的石头都可以被玩家抓起来抛向远方（你还可以抓起村民……），但它的总体结构基本上还是关卡制的，你还得完成一个个任务。

Peter最后说这个项目已经开发了1年，还要18个月才能完成。现在我们看到的图像，只是最初级的，以后肯定会更出色(就笔者看来，图像已经相当棒了！)。Peter的游戏一般都是慢工出细活。我前几个月曾看到他写的一篇关于《黑与白》开发的总结文章，披露说《黑与白》开发了快三年，其间曾有一个阶段实在问题太多摊子太开难度太大，都考虑放弃了。但后来还是咬牙坚持下来，终于完成！我们可以看出，大师并不是只需要灵感就够了，更需要执着的精神和坚韧的毅力啊！

吹风会结束了，大家满意地走出会场。笔者也难以掩抑兴奋之情，这是我在E3上看到的技术上最有新意的东西了。然而故事还没有完，就在这天下午笔者居然又面对面地采访了Peter。

事情的源起是这样的：本来微软的XBOX市场宣传部的James替我安排了和他们的主管Peter的采访。笔者为此准备了很多关于XBOX的刁钻问题。当下午三点笔者如约到达微软的展台时，说明我和Peter三点有约会。接待小姐便把我带进了一间专门采访用的小屋。一看，Peter Molyneux就坐在沙发上。我当时就糊涂了，不是和市场宣传部的主管吗？难道他是市场部主管？马上明白微软把我带到错误的房间里了。一定有另一个Peter在另一个屋子里等着呢！但还未反应过来，接待小姐和Peter Molyneux的代理人就热情地介绍开了。这时再说我走错屋子已经晚了，也不礼貌。干脆将错就错，抓住难得的机会采访Peter Molyneux吧！

笔者问的基本都是关于游戏设计的问题。第一个问题是：在《黑与白》中第一次采用了所谓的姿势控制/识别技术(gesture recognition and gesture control)。这个东东以前一直是被大学里的教授们研究的，有很多相关的技术论文，游戏中从未有人用过。您是否是看了那些论文后，产生了采用这种技术的想法？Peter的回答令笔者大吃一惊。他说他从来不读论文！因为他要独立思考各种新奇的想法，不愿意被别人的思路影响！《黑与白》中的姿势控制技术是从绘图程序中得来的灵感，他想我们可以让玩家们像使用绘图程序一样在屏幕上画看不见的线段，以此来控制游戏。《黑与白》中的技术和那些论文没有任何关系。(评：就这点笔者的看法是：如果你也是Peter Molyneux这样的天才，你当然不需要读

论文，就可以自己独创思路，最后殊途同归，搞出 gesture recognition。那再好不过了！但对我们大多数人和大多数游戏设计师来说，你不是天才，那你最好还是读读论文，了解其他人的新奇的想法。这样可以弥补我们才力上的不足啊！说不定我们可以抢在 Peter Molyneux 之前就读到 gesture recognition 的论文并应用于游戏中呢！）笔者问的第二个问题是和笔者专业有关的。因为人机交互是侧重于研究人在使用计算机时的行为，并解释这些行为，以此为根据进行软件设计的。笔者问 Peter 是否在开发游戏时观察研究玩家！Peter 的回答极为干脆：玩家必须参与游戏设计！每周他都请一些玩家到他的公司，让他们玩最新的游戏，然后观察他们的反应，询问他们的看法感受，然后以此为根据再修改设计。然后下周再请另外一批新的玩家，这样总是得到最新鲜的意见和反馈。（关于这方面，有兴趣的读者可以查一些关于 user－centered design 的资料，讲的就是如何观察用户、理解用户、以用户为中心设计软件。）笔者的第三个问题是：您以前一直都是做 PC 游戏，《Project：Ego》现在是给 XBOX 开发，是您的第一个游戏机游戏吧？他说是的。这是第一个游戏机游戏。笔者又问：为游戏机开发游戏是否和开发 PC 游戏感觉完全不同？Peter 说：绝对的！硬件不一样，主要是手柄的问题。整个游戏性的要求变了。最后的问题是笔者最关心的。我说我昨天下午和 ENIX 的人谈过，他们公司的 RPG 是代表了日式 RPG 的最高水平。但他们对目前游戏做得越来越复杂的趋势不以为然。他们认为游戏性要简单有趣，集中于某个方面。像《莎木》游戏中的世界做得太大，玩家可以和所有的物品交互，这样的话反而使他们迷失，使得游戏性大打折扣。您的《Project：Ego》这样的游戏，也是具有极广大的世界，也是玩家可以有和几乎所有物体交互的自由度，这样是否会使玩家们应接不暇呢？Peter 思考了一下，说这个问题还是比较好回答的。首先要在游戏中明确告诉玩家下一步要干什么，比如说要去山洞里把龙杀掉。那么在玩家走在奔向目标的道路上时，当他和同伴（女性）经过广阔的原野上时，他们看到原野上盛开着美丽的花朵，在风中摇动。这时候，如果玩家想弯腰摘下任何一朵花，送给他的美丽的同伴的话。他应该能够做到！游戏应该给他这种自由度。我觉得，我的游戏就是要做成这样！（评：这个例子很好很生动！实际上就解释了笔者前面图中所示的《Project：Ego》的设计结构。用八个字概括就是：目标明确，无限可能！）

↑和 Peter Molyneux 的合影。



# 一家没有程序员和美工的世界著名游戏软件公司

## ——Enix 访谈

这篇访谈是读者们应该仔细读读的！因为其中有很多内容前所未闻，连笔者都是第一次听到。采访之后我才深深地感到：虽然身为特约撰稿人为《电软》写稿有好几年了，在国外接触到的各种资料也很多，平时也自诩对游戏业有甚了解，但实际上对具体的商业运作的理解和认识还是很有局限性的。当然，部分原因是一直都是在学校里，技术上的东西接触比较多，而实际商业上的运作，没有真刀真枪到业界去打拼，理解自然浅薄片面，好像雾里看花似的。闲话少说，切入正题！

作为和 SQUARE 齐名的 RPG 游戏制作公司，ENIX 在美国远远没有 SQUARE 有名。但每届 E3 倒都是必去，虽然展台比 SQUARE 小多了。这次去之前给 ENIX 去了一个 Email，简单地介绍了一下《电软》的情况，并询问是否有采访的可能。马上就收到了一个家伙的回信。回信里说无须介绍，他是《电软》的老读者了。他在中国待过一段时间，当时住在东直门外，每月都到小摊上买《电软》看。于是约好在展览第一天的下午到 Enix 的展台会面。

17日下午，笔者如约前往。在前台报上名姓，只见一个头发长长的美国青年走出来，双方寒喧一阵。然后到里面坐定。稍微一谈就十分投机。他曾在中国工作几年，现在又在日本公司干，对亚洲文化和市场都很有见解。双方自然就多谈了这方面的问题。

首先他向笔者介绍了 ENIX 美国分公司的情况。ENIX 曾经在 90 到 95 年在美国建立了分公司，但 95 年以后由于办得不好，一度退出美国市场。到 99 年才重新建立了分公司。然后笔者开始提问，第一个问题：ENIX 在 16 位机的时候风光无限，到 32 位机时却步履迟缓。无论是作品数量，还是技术革新，感觉都被 SQUARE 拉下了。这是否是因为 ENIX 在策略上比较保守，不太象 SQUARE 那么胆大？他很坦诚地说：确实 ENIX 在日本公司中是比较稳健的，也就是说比较保守一点。在 16 位到 32 位的转换阶段步子太慢，以致作品出现空档。

他接着谈到 ENIX 和 SQUARE 的本质区别是 SQUARE 有自己的强大完备的内部开发力量，也就是说 SQUARE 自己养着几百号程序员美工动画师，可以自己完成游戏所需要的一切工作；而 ENIX 所奉行的是所谓的“制片人模式”（producer model）。这种模式就是：公司里只有所谓的制片人，即一般意义上的游戏设计师。公司只是设计游戏，而美工和程序工作，全部转包给其他公司。当时笔者确实觉得耳目一新：ENIX 这么赫赫有名的游戏公司居然没有一个程序和美工！天哪！还有这么搞公司的！这种模式的好处是：第一，侧重游戏本身的设计，特别是

游戏性的设计。由于公司里游戏设计师只有一个任务:设计游戏和游戏性,因此不受其他干扰,容易出精品。第二,运行成本少,不用雇佣很多人员。第三,不用投入很多资金去搞技术储备。但也有一定的缺点，比如技术上肯定比 SQUARE 慢一拍，另外需要投入极大的力量进行质量控制。(评:这种模式有点象好莱坞的拍片制度:片厂平时不白养活人,有了一部片子后,再把各种人招到一块。片子拍完,人们又成了自由人,又得到处找新的片子。如果游戏业采用这种模式,则需要:第一,市场上有足够的从业人员,并且他们的素质要有保证;第二,有几个有实力的、信誉良好的外包公司。)

然后我们又谈到大陆市场，比如盗版。觉得无甚良策,这个问题解决不了,市场发展不起来,投资也不会有。又说到大陆人力资源丰厚，专门给国外市场做软件倒是很有前途。比如说他们 GBA 游戏中 75%的工作都是在上海做的。

接着又谈到美日 RPG 游戏之不同。他说你注意到没有，美国著名游戏设计师都是搞技术出身的（比如笔者采访过的 Peter Molyneux 自己就是个很好的程序员。)而日本的游戏设计师一开始是搞音乐的、搞漫画的、或者是作家（比如 GDC 上采访的松浦雅也就是搞音乐的。而《勇者斗恶龙》一开始的三巨头就是一个漫画家、一个音乐师、加上一个说故事的人)。而你拿到美国游戏公司的开发计划书,你会看到这计划书是这么写的:我们要用什么什么样的技术，这技术多么高级,多么领先等等。而日本公司的开发计划书,则是说我们这个游戏,玩家玩起来是什么样,多么多么好玩等等。美国公司普遍重视技术和创性，而日本公司更注重玩家的感受和游戏性。

另外笔者问了特别关心的问题：ENIX 是否会为 XBOX 开发游戏？他说 ENIX 美国公司正好离微软总部不远，因此微软也是经常地来拜访并做他们的工作。但 ENIX 目前还没有任何计划去给 XBOX 做游戏。

谈着谈着他笑着说 ENIX 还有个副业——做酱油。据说在 ENIX 网站上还专门有那个子公司，也就是酱油公司的资料。两人于是大笑（下次吃寿司，要买 ENIX 的酱油哦！)。

这时笔者露了一大怯。他说到他以前在北京的一家会计公司工作。我提笔想把这个公司的名字写下来，写到“会”字忽然卡壳了。于是越过去,先写了“计”字。然后又努力地想会计的“会”怎么写,迟疑地写了个“快”。一看又觉得不对。他一看马上提笔写了个繁体的“会”字。当时觉得好惭愧啊!只好调侃地说“在美国待的时间太长了,中文都不会写了!”(长期用电脑写作的一个很可怕的后果就是很多字提笔时想不起来怎么写了。因为用拼音或其他输入方法输入文字是一个从读音到字型辨识比较的过程，而写一个字是把字型从记忆中取出的过程。一个辨识,一个取出,两个过程不同。)一看已经谈到 6 点多了，E3 其他展台都关门了。于是告辞出来，约好以后再联系。

这个 ENIX 里的中国通,姓罗名江。

## 随想录

## 英语！英语！英语！

面对全球一体化进程，公司与公司间在国际市场上的竞争，很大程度上是语言能力的竞争,交流能力的竞争。也就是说英语作为通用的国际商业语言，对一家外国公司来说至关重要。由于笔者的特殊关系，经常接触到一些国内公司自己编写印刷的外文资料和介绍。可以毫不客气地说，其中 95%是没法读的，外国人是读不懂的!英语人才的缺乏,是制约我们在国际市场上竞争引资的巨大障碍。

此次 E3，笔者专门到韩国和台湾公司的展台看了看。它们在这方面的问题也是很多。比如那个很大的韩国公司 eSofnet，只有负责对外联系的市场部人员会讲英语，而负责在展台前演示的开发人员要么不会英语，要么说得磕磕巴巴,笔者听不懂。而其他韩国公司也都是有这个问题。虽然最终客户要和市场部人员正式谈，似乎演示的人员英语差点就差点了没啥。但实际上这样极大影响了公司的宣传和形象，使得参展的效果大打折扣。

而台湾的圣教士公司，因为一开始到她们那里说的是中文，笔者不知道她们英文水平如何。(笔者最不愿意跟中国人说英文了,总觉得那怪怪的!中国人和中国人之间还是说中文的为好!)但从她们的资料上看,翻译很吃力,语法错误也不少。比如说读她们的 RPG 游戏《鱼美人》的英文宣传材料,就十分别扭！因为虽然是英文的材料，但却不合英文语言习惯。当然有些东西本身就很难翻译成英文。比如说武侠,你怎么翻译？那些历史文化传说的东西你怎么翻译？那绝对是在我们这些搞游戏的人的英文能力范围以外的。一个例子是《剑侠情缘 II》。笔者曾经把它翻译成“Sword Master Love Story II”。这是大白话,再翻译回来就是“使剑的大师的爱情故事 II”。最重要的“侠”和“缘”就没法翻译！(如有高手有更好的翻译，请给我发 Email 切磋一下：zhanye@yystudio.com）当然这个翻译美国人起码还明白，因为这种命名方法和电影差不多。而翻译不好,那是绝对地要出现搞笑效果的。现在各公司一般都是硬翻和瞎翻，翻得让美国人看起来莫名其妙,如坠云雾里。

一般来说,中国公司,包括台湾,甚至香港公司的资料中出现问题有几种:第一,语法错误。这是没办法！虽然我们学生的 TOEFL 语法总拿满分，但自己一写一说,语法错误就连篇。第二,即使语法完全正确，也有个是否符合外国人语言习惯的问题。就是说:并不是把中文稿原样翻译就完了，因为美国人和中国人说话时的逻辑习惯不同。笔者就有这样的感触:同一个题材,你用中文写作和用英文写作脑子里的处理过程就完全不同。笔者曾经写了一篇关于界面的文章，原文是用英文写的。后来想改成中文。以为会很容易。结果真改起来叫苦连天。因为

重返E3

英文的整个逻辑结构组织结构语言习惯都和中文不同，改成中文根本不通。你改成中文时老得在两种不同思路之间切换，搞得极为疲劳。还不如重写一篇中文的。目前大部分中国公司的宣传资料都是先写好中文，再翻成英文。这铁定的要出问题，绝对地写不好！而注意了外语的逻辑结构和中文的不同也还只是第二步，还要注意语言习惯。也就是在这个语言环境下，一般外国人应该怎么说。这和不同民族文化和社会发展有关。比如说同是英语，英国人和美国人在同一个情况下说的就不一样。总之，英语问题太重要了，也不太容易解决。

而令笔者更疑惑不解的是，即使是 SEGA 这样的大公司所发放的英文资料中，打错了字的，语法不太通的，也比比皆是。要知道 SEGA 的美国分公司建立这么久了啊(实际 SEGA 一开始就是美国公司)！

## 展台美女现象

展台美女，英文为 booth babes，是任何大型展览会上必备的一道亮丽的风景线。但笔者三年前在亚特兰大参加 E3 展时，记得并没有那么多的美女助兴。那时 E3 展还刚刚兴起，各公司顶多找些大学生中学生来帮帮忙。记得任天堂展台的女孩穿着都很朴素的样子，虽然朴素但难掩她们的年轻和美丽。而前年去年都没有与会，当时从国内网站上找来些照片看看。一看吓了一跳：E3 居然搞得这么活色生香的了！照片上美女们衣着暴露，表演火爆。笔者以为今年也会看到同样的景观。但到洛杉矶后，明显感到今年的 E3 在这方面低调很多。展台美女少多了，过火表演也少多了。这是好事！

对外国观众来说，也许不太清楚实际情况，看得眼花缭乱而不明就里。这里就简单地介绍一些展台美女的情况：她们是谁？她们在表演什么？她们的报酬等等。

展台美女当然都是临时招募的。不外乎有这么几个渠道，当地的夜总会和俱乐部、餐馆、学校等。有一些姑娘是以跳脱衣舞为副业。比如说美国婚姻风俗中有一个很有意思节目叫 bachelor party。就是一个小伙子要结婚了，他的哥儿们给他庆祝一下，搞个聚会。一般要请一个非常漂亮的脱衣舞女来表演。其寓意是这是你作为单身汉能够声色犬马的最后一晚了，看了最后一场脱衣舞表演后，结了婚你就必须忠于你的妻子了。不能晚上再和我们这些哥儿们出去找乐儿了。因此这个 bachelor party 有点告别式的意思，就是要告别自己的荒唐自由的单身汉生活了。(而笔者所接触到的左邻右舍中的美国年轻夫妇们，生活可以用乏味来形容！根本比不上国内夜生活的丰富多彩。那些丈夫们绝对是模范丈夫。每天下午下班就回家，吃完饭抱着孩子到邻居家谈谈天。9 点多熄灯睡觉。周末就锄草种花收拾花园干家务。美国人不管结婚之前怎样，结了婚后还都是很顾家的。家庭观念很重！)脱衣舞女一般身材很好，也年轻，到各俱乐部就可找到。E3 上很多展台美女都是这么雇来的。另外有些餐馆，比如著名的 Hooters 连锁店，也以短装女孩而闻名。也是 E3 展台美女的来源之一。



她们的主要任务是发放材料和纪念品，并和玩家合影，也有少量表演项目。而去年的有些表演节目确实比较不合适！比如说去年 SEGA 为了配合《第五频道》这个游戏的推出，特意找来舞女助兴。让她们在霓虹灯光下，锁在一个高悬的大笼子里(这种笼子叫 go－go cage)，还有绕着一个柱子扭来扭去。这种"舞蹈"实际上是美国脱衣舞俱乐部里的例行节目，只有脱衣舞女才会那么跳，毫无品味可言！

一般来说，展台美女们能够拿到 150 到 450 美元一天。如果有特殊表演或者任务，可以拿到更高。报酬应该说是挺不错的了。

前面说过本次 E3 美女明显少多了。主要的大公司的展台都没有用美女助兴。只有 2 家例外，也是最火爆的：TECMO 和《Wolfenstein》的展台。TECMO 是找了几个姑娘来扮演《DOA》角色和玩家合影。但实际上那几个姑娘从相貌到衣着一点都不象游戏角色，只是暴露而已。而且那个亚裔的女孩长得别提多难看了。但就这样，TECMO 的展台还是里三层外三层被围得水泄不通。而《Wolfenstein》(即"狼窝"，最早的"三维"射击游戏的最新版本)的展台是有些姑娘着绿色的军装，但领口半开半掩露出红色的内衣。展台附近也是人山人海，每每造成交通堵塞。

我们知道，游戏业基本上是一个男性的职业，玩家群也是一个以年轻男性为绝对主体的人群。因此，用性感和美女来做宣传，本身是无可厚非的。因为性感可以产生巨大的经济效益。比如说著名《古墓丽影》中的 Lara Croft，其身材比例达到了夸张的程度，也是因为走性感路线而一炮而红的。但是象去年那样搞得确实有些过火，什么东西都是有个度。过犹不及也！这个问题应该这么看：作为一个展览，一个产业，没有美女助兴不可；但太多了，喧宾夺主了，搞得品味太低了，也就不太好了。

这次展会上，有几位身材窈窕穿白色 T 恤和短裤的姑娘，在展区里优雅地遛狗——非真狗也，乃 SONY 之机器狗。给人感觉很好，温馨亲切！比去年 SEGA 的绕柱脱衣舞，孰优孰劣自不待言。

## 拾遗篇

●这次 E3 碰到了经常给《电软》和《批评》写稿，现在在 Ubisoft 工作的叶伟君。本来约好 16 号晚上一起吃饭。结果给旅馆打电话说查无此人。我以为他可能是 17 号才能到，或者飞机晚点。于是自己在旅馆准备材料，过了半小时。忽然顿悟：一定是美国人把名和姓搞反了。再打电话去才接通。此时已经是晚上 9 点了，于是饥肠辘辘地一起去洛杉矶郊区的中国餐馆吃晚饭。我自 4 年前出国后，还没有回过国，对国内情况不甚了解。另外也没有机会和国内同道切磋。叶伟君见解犀利，言语尖锐，谈了不少国内业界的情况，也谈到他正在开发的针对国内市场的原创游戏。笔者看了看他们美工做的人物设定，典型日本风格，几可乱真，感觉很不错。

●台湾的圣教士公司这次带来了很多游戏，如《鱼美人》《七仙女》《宝莲灯》等。应

该说做得还是很不错的。他们的展台规模很大,大幅的宣传画板很漂亮。

●台湾智冠公司带来一个《第七封印》的游戏，要试试美国人的口味。他们认为武侠等游戏在美国市场上不可能很容易打开局面,而这个《第七封印》故事背景比较国际化，因此拿它来做试金石投石问路。

●台湾公司所带来的另外一个巨乐的小软件是模拟器,可以在 Pocket PC 等彩色 PDA 上模拟任天堂 16 位机游戏。这样 Pocket PC 可以当彩色掌机用了。目前在世界上似乎没有其他公司有类似产品，确实令人耳目一新。当然实际上 Pocket PC 用的 WIN CE，应该比较容易把 WINDOWS 下的模拟器改到 PocketPC 上。

●看到本应属于自己的东西被别人所取，人生最痛苦的莫过于此。而这样的事情，每天都在世界上层出不穷。这次 E3 上人们就看到,《古惑狼》的原创公司已经没有这个角色的所有权了。现在是 Universal Studios 的公司找了个英国公司开发它的续篇。其原因是当时开发时，为了获得资金支持，原来的公司把角色所有权给了 Universal Studios。现在古惑狼身价百倍,有暴利可图,自然 Universal Studios 要把它收回去了。

●《帝国时代》的下一代产品出现了！Ensemble Studios 推出了《神话时代》，全 3D 化,效果很好。

●洛杉矶的中餐很不错,做的菜很地道，价格极为便宜。象一盘红烧乳鸽才 6.5 美元,比其他地方便宜 3 美元左右。原因是中国人多,餐馆竞争激烈,质量必须好价格必须低才能生存下来。

●洛杉矶自然环境恶劣,干旱缺雨,地表裸露,植被难生。但富人们似乎总愿意找自然环境不好的地方修建他们的豪宅。比如说大家熟悉的电影《公民凯恩》中，凯恩的 xanadu 就是建筑在沙漠中的。这个片子是以真人为素材，那个原型确实在沙漠里有一座"行宫"！而破烂的洛杉矶居然也有这样一颗明珠，那就是著名的比华利山庄（Beverly Hills)，就是好莱坞影星的聚居区。专门有游览车带你去逛，然后导游告诉你这栋房子是梅格 oo 瑞安的，那栋是麦克尔 o 道格拉斯的啦。让大家过足眼瘾。

●用 WORD 的字数统计看了一下，2 万多字了。打住吧！E3 的新闻还有很多,E3 的游戏更多,无法一一介绍。本文挂一漏万,只能算给读者一个对本届 E3 的粗浅的认识吧。(写这种东西也太费神。自己也感觉都有点写伤了！)

●这次还专门采访了 Infogrames 负责亚洲事务的副总裁，是关于 Infogrames 进军中国大陆的意向。下月会单写一篇。

←笔者所拿到的纪念品算很少的。因为大部分时间都在开会和采访。其中有 SONIC 十年纪念章，台湾圣教士公司的糖盒，水晶高达(实际是塑料的)，劳拉的塑像，还有 PS2 的巨大的 CD 夹子。

免费附赠
重返E3
三栖人
一休：从皇族到疯和尚
见闻录
XBOX、SONY、任天堂、
SEGA、SQUARE、韩国、
中国展台见闻
访谈录
革命性的RPG
ENIX访谈
随想录
英语！英语！英语！
展台美女现象